

МКОУ СШ с УИОП №2 им.А.Жаркова г.Яранска

РАССМОТРЕНО

на педсовете

Протокол №2 от
«30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

ИО директора

Тиминова С. Л.

Приказ № 110/1 от
«30» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного курса по выбору

«Программирование»

для обучающихся 10 – 11 классов

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа «Программирование» направлена на изучение раздела «Алгоритмы и программирование» на углубленном уровне, подготовку учащихся к сдаче ЕГЭ по информатике и профессиональное самоопределение.

За основу программы курса взята программа раздела «Алгоритмы и программирование» углубленного курса информатики 10-11 класс

Изучение курса направлено на развитие алгоритмического мышления, разработку алгоритмов и оценку их сложности, формирование навыков реализации программ на языках программирования высокого уровня, применение программирования для выполнения заданий ЕГЭ

Общее число часов – 136 часа: в 10 классе – 68 часов (2 часа в неделю), в 11 классе – 68 часов (2 часа в неделю).

Цель курса: систематизировать, расширить и углубить знания обучающихся в области программирования, подготовить учащихся к сдаче ЕГЭ.

Задачи:

- систематизировать и обобщить начальные знания по теме
- расширить и углубить знания по теме программирование
- познакомить с новыми методами и приемами решения задач;
- освоение нестандартных приемов и методов решения задач;
- отработать навык решения типовых задач ЕГЭ с использованием программирования
- сформировать умения применять полученные знания при решении «нетипичных», нестандартных задач.

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

10 КЛАСС

Алгоритмы и программирование

Определение возможных результатов работы простейших алгоритмов управления исполнителями и вычислительных алгоритмов. Определение исходных данных, при которых алгоритм может дать требуемый результат.

Этапы решения задач на компьютере. Инструментальные средства: транслятор, отладчик, профилировщик. Компиляция и интерпретация программ. Виртуальные машины.

Интегрированная среда разработки. Методы отладки программ. Использование трассировочных таблиц. Отладочный вывод. Пошаговое выполнение программы. Точки останова. Просмотр значений переменных.

Язык программирования (Python, Java, C++, C#). Типы данных: целочисленные, вещественные, символьные, логические. Ветвления. Сложные условия. Циклы с условием. Циклы по переменной. Взаимозаменяемость различных видов циклов. Инвариант цикла. Составление цикла с использованием заранее определённого инварианта цикла.

Документирование программ. Использование комментариев. Подготовка описания программы и инструкции для пользователя.

Алгоритмы обработки натуральных чисел, записанных в позиционных системах счисления: разбиение записи числа на отдельные цифры, нахождение суммы и произведения цифр, нахождение максимальной (минимальной) цифры.

Нахождение всех простых чисел в заданном диапазоне. Представление числа в виде набора простых сомножителей. Алгоритм быстрого возведения в степень.

Обработка данных, хранящихся в файлах. Текстовые и двоичные файлы. Файловые переменные (файловые указатели). Чтение из файла. Запись в файл.

Разбиение задачи на подзадачи. Подпрограммы (процедуры и функции). Рекурсия. Рекурсивные объекты (фракталы). Рекурсивные процедуры и функции. Использование стека для организации рекурсивных вызовов.

Использование стандартной библиотеки языка программирования. Подключение библиотек подпрограмм сторонних производителей. Модульный принцип построения программ.

Численные методы. Точное и приближённое решения задачи. Численные методы решения уравнений: метод перебора, метод половинного деления. Приближённое вычисление длин кривых. Вычисление площадей фигур с помощью численных методов (метод прямоугольников, метод трапеций).

Поиск максимума (минимума) функции одной переменной методом половинного деления.

Обработка символьных данных. Встроенные функции языка программирования для обработки символьных строк. Алгоритмы обработки символьных строк: подсчёт количества появлений символа в строке, разбиение строки на слова по пробельным символам, поиск подстроки внутри данной строки, замена найденной подстроки на другую строку. Генерация всех слов в некотором алфавите, удовлетворяющих заданным ограничениям. Преобразование числа в символьную строку и обратно.

Массивы и последовательности чисел. Вычисление обобщённых характеристик элементов массива или числовой последовательности (суммы, произведения, среднего арифметического, минимального и максимального элементов, количества элементов, удовлетворяющих заданному условию). Линейный поиск заданного значения в массиве.

Сортировка одномерного массива. Простые методы сортировки (метод пузырька, метод выбора, сортировка вставками). Сортировка слиянием. Быстрая сортировка массива (алгоритм QuickSort). Двоичный поиск в отсортированном массиве.

Двумерные массивы (матрицы). Алгоритмы обработки двумерных массивов: заполнение двумерного числового массива по заданным правилам, поиск элемента в двумерном массиве, вычисление максимума (минимума) и суммы элементов двумерного массива, перестановка строк и столбцов двумерного массива.

11 КЛАСС

Алгоритмы и программирование

Формализация понятия алгоритма. Машина Тьюринга как универсальная модель вычислений. Тезис Чёрча–Тьюринга.

Оценка сложности вычислений. Время работы и объём используемой памяти, их зависимость от размера исходных данных. Оценка асимптотической сложности алгоритмов. Алгоритмы полиномиальной сложности. Переборные алгоритмы. Примеры различных алгоритмов решения одной задачи, которые имеют различную сложность.

Поиск простых чисел в заданном диапазоне с помощью алгоритма «решето Эратосфена».

Многоразрядные целые числа, задачи длинной арифметики.

Словари (ассоциативные массивы, отображения). Хэш-таблицы. Построение алфавитно-частотного словаря для заданного текста.

Стеки. Анализ правильности скобочного выражения. Вычисление арифметического выражения, записанного в постфиксной форме.

Очереди. Использование очереди для временного хранения данных.

Алгоритмы на графах. Построение минимального остовного дерева взвешенного связного неориентированного графа. Количество различных путей между вершинами ориентированного ациклического графа. Алгоритм Дейкстры.

Деревья. Реализация дерева с помощью ссылочных структур. Двоичные (бинарные) деревья. Построение дерева для заданного арифметического выражения. Рекурсивные алгоритмы обхода дерева. Использование стека и очереди для обхода дерева.

Динамическое программирование как метод решения задач с сохранением промежуточных результатов. Задачи, решаемые с помощью динамического программирования: вычисление рекурсивных функций, подсчёт количества вариантов, задачи оптимизации.

Понятие об объектно-ориентированном программировании. Объекты и классы. Свойства и методы объектов. Объектно-ориентированный анализ. Разработка программ на основе объектно-ориентированного подхода. Инкапсуляция, наследование, полиморфизм.

Среды быстрой разработки программ. Проектирование интерфейса пользователя. Использование готовых управляемых элементов для построения интерфейса.

Обзор языков программирования. Понятие о парадигмах программирования.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты отражают готовность и способность обучающихся руководствоваться сформированной внутренней позицией личности, системой ценностных ориентаций, позитивных внутренних убеждений, соответствующих традиционным ценностям российского общества, расширение жизненного опыта и опыта деятельности в процессе реализации средствами учебного предмета основных направлений воспитательной деятельности.

В результате изучения информатики на уровне среднего общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты:

1) гражданского воспитания:

осознание своих конституционных прав и обязанностей, уважение закона и правопорядка, соблюдение основополагающих норм информационного права и информационной безопасности;

готовность противостоять идеологии экстремизма, национализма, ксенофобии, дискриминации по социальным, религиозным, расовым, национальным признакам в виртуальном пространстве;

2) патриотического воспитания:

ценностное отношение к историческому наследию, достижениям России в науке, искусстве, технологиях, понимание значения информатики как науки в жизни современного общества;

3) духовно-нравственного воспитания:

сформированность нравственного сознания, этического поведения; способность оценивать ситуацию и принимать осознанные решения, ориентируясь на морально-нравственные нормы и ценности, в том числе в сети Интернет;

4) эстетического воспитания:

эстетическое отношение к миру, включая эстетику научного и технического творчества;

способность воспринимать различные виды искусства, в том числе основанного на использовании информационных технологий;

5) физического воспитания:

сформированность здорового и безопасного образа жизни, ответственного отношения к своему здоровью, в том числе за счёт соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;

6) трудового воспитания:

готовность к активной деятельности технологической и социальной направленности, способность инициировать, планировать и самостоятельно выполнять такую деятельность;

интерес к сферам профессиональной деятельности, связанным с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса, умение совершать осознанный выбор будущей профессии и реализовывать собственные жизненные планы;

готовность и способность к образованию и самообразованию на протяжении всей жизни;

7) экологического воспитания:

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационно-коммуникационных технологий;

8) ценности научного познания:

сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт понимания роли информационных ресурсов, информационных процессов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;

осознание ценности научной деятельности, готовность осуществлять проектную и исследовательскую деятельность индивидуально и в группе.

В процессе достижения личностных результатов освоения программы по информатике у обучающихся совершенствуется эмоциональный интеллект, предполагающий сформированность:

саморегулирования, включающего самоконтроль, умение принимать ответственность за своё поведение, способность адаптироваться к эмоциональным изменениям и проявлять гибкость, быть открытым новому;

внутренней мотивации, включающей стремление к достижению цели и успеху, оптимизм, инициативность, умение действовать, исходя из своих возможностей;

эмпатии, включающей способность понимать эмоциональное состояние других, учитывать его при осуществлении коммуникации, способность к сочувствию и сопереживанию;

социальных навыков, включающих способность выстраивать отношения с другими людьми, заботиться, проявлять интерес и разрешать конфликты.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате изучения информатики на уровне среднего общего образования у обучающегося будут сформированы метапредметные результаты, отраженные в универсальных учебных действиях, а именно – познавательные универсальные учебные действия, коммуникативные универсальные учебные действия, регулятивные универсальные учебные действия, совместная деятельность.

Познавательные универсальные учебные действия

1) базовые логические действия:

самостоятельно формулировать и актуализировать проблему, рассматривать её всесторонне;

устанавливать существенный признак или основания для сравнения, классификации и обобщения;

определять цели деятельности, задавать параметры и критерии их достижения;

выявлять закономерности и противоречия в рассматриваемых явлениях;

разрабатывать план решения проблемы с учётом анализа имеющихся материальных и нематериальных ресурсов;

вносить коррективы в деятельность, оценивать соответствие результатов целям, оценивать риски последствий деятельности;

координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия;

развивать креативное мышление при решении жизненных проблем.

2) базовые исследовательские действия:

владеть навыками учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем, способностью и готовностью к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;

осуществлять различные виды деятельности по получению нового знания, его интерпретации, преобразованию и применению в различных учебных ситуациях, в том числе при создании учебных и социальных проектов;

формировать научный тип мышления, владеть научной терминологией, ключевыми понятиями и методами;

ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;

выявлять причинно-следственные связи и актуализировать задачу, выдвигать гипотезу её решения, находить аргументы для доказательства своих утверждений, задавать параметры и критерии решения;

анализировать полученные в ходе решения задачи результаты, критически оценивать их достоверность, прогнозировать изменение в новых условиях;

давать оценку новым ситуациям, оценивать приобретённый опыт;

осуществлять целенаправленный поиск переноса средств и способов действия в профессиональную среду;

уметь переносить знания в познавательную и практическую области жизнедеятельности;

уметь интегрировать знания из разных предметных областей;

выдвигать новые идеи, предлагать оригинальные подходы и решения, ставить проблемы и задачи, допускающие альтернативные решения.

3) работа с информацией:

владеть навыками получения информации из источников разных типов, самостоятельно осуществлять поиск, анализ, систематизацию и интерпретацию информации различных видов и форм представления;

создавать тексты в различных форматах с учётом назначения информации и целевой аудитории, выбирая оптимальную форму представления и визуализации;

оценивать достоверность, легитимность информации, её соответствие правовым и морально-этическим нормам;

использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности;

владеть навыками распознавания и защиты информации, информационной безопасности личности.

Коммуникативные универсальные учебные действия

1) общение:

осуществлять коммуникации во всех сферах жизни;

распознавать невербальные средства общения, понимать значение социальных знаков, распознавать предпосылки конфликтных ситуаций и смягчать конфликты;

владеть различными способами общения и взаимодействия, аргументированно вести диалог, уметь смягчать конфликтные ситуации;

развёрнуто и логично излагать свою точку зрения с использованием языковых средств.

2) совместная деятельность:

понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы;

выбирать тематику и методы совместных действий с учётом общих интересов и возможностей каждого члена коллектива;

принимать цели совместной деятельности, организовывать и координировать действия по их достижению: составлять план действий, распределять роли с учётом мнений участников, обсуждать результаты совместной работы;

оценивать качество своего вклада и каждого участника команды в общий результат по разработанным критериям;

предлагать новые проекты, оценивать идеи с позиции новизны, оригинальности, практической значимости;

осуществлять позитивное стратегическое поведение в различных ситуациях, проявлять творчество и воображение, быть инициативным.

Регулятивные универсальные учебные действия

1) самоорганизация:

самостоятельно осуществлять познавательную деятельность, выявлять проблемы, ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;

самостоятельно составлять план решения проблемы с учётом имеющихся ресурсов, собственных возможностей и предпочтений;

давать оценку новым ситуациям;

расширять рамки учебного предмета на основе личных предпочтений;

делать осознанный выбор, аргументировать его, брать ответственность за решение;

оценивать приобретённый опыт;

способствовать формированию и проявлению широкой эрудиции в разных областях знаний, постоянно повышать свой образовательный и культурный уровень.

2) самоконтроль:

давать оценку новым ситуациям, вносить коррективы в деятельность, оценивать соответствие результатов целям;

владеть навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, использовать приёмы рефлексии для оценки ситуации, выбора верного решения;

оценивать риски и своевременно принимать решения по их снижению;

принимать мотивы и аргументы других при анализе результатов деятельности.

3) принятия себя и других:

принимать себя, понимая свои недостатки и достоинства;

принимать мотивы и аргументы других при анализе результатов деятельности;

признавать своё право и право других на ошибку;

развивать способность понимать мир с позиции другого человека.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В процессе изучения курса информатики углублённого уровня *в 10 классе* обучающимися будут достигнуты следующие предметные результаты:

понимание базовых алгоритмов обработки числовой и текстовой информации (запись чисел в позиционной системе счисления, нахождение всех простых чисел в заданном диапазоне, обработка многоразрядных целых чисел, анализ символьных строк и других), алгоритмов поиска и сортировки, умение определять сложность изучаемых в курсе базовых алгоритмов (суммирование элементов массива, сортировка массива, переборные алгоритмы, двоичный поиск) и приводить примеры нескольких алгоритмов разной сложности для решения одной задачи;

владение универсальным языком программирования высокого уровня (Python, Java, C++, C#), представлениями о базовых типах данных и структурах данных, умение использовать основные управляющие конструкции, умение осуществлять анализ предложенной программы: определять результаты работы программы при заданных исходных данных, определять, при каких исходных данных возможно получение указанных результатов, выявлять данные, которые могут привести к ошибке в работе программы, формулировать предложения по улучшению программного кода;

В процессе изучения курса информатики углублённого уровня *в 11 классе* обучающимися будут достигнуты следующие предметные результаты:

умение решать алгоритмические задачи, связанные с анализом графов (задачи построения оптимального пути между вершинами графа, определения количества различных путей между вершинами ориентированного ациклического графа), умение использовать деревья при анализе и построении кодов и для представления арифметических выражений, при решении задач поиска и сортировки, умение строить дерево игры по заданному алгоритму, разрабатывать и обосновывать выигрывающую стратегию игры;

умение разрабатывать и реализовывать в виде программ базовые алгоритмы, умение использовать в программах данные различных типов с

учётom ограничений на диапазон их возможных значений, применять при решении задач структуры данных (списки, словари, стеки, очереди, деревья), использовать базовые операции со структурами данных, применять стандартные и собственные подпрограммы для обработки числовых данных и символьных строк, использовать при разработке программ библиотеки подпрограмм, знать функциональные возможности инструментальных средств среды разработки, умение использовать средства отладки программ в среде программирования, умение документировать программы;

понимание основных принципов работы, возможностей и ограничения применения технологий искусственного интеллекта в различных областях, наличие представлений о круге решаемых задач машинного обучения (распознавания, классификации и прогнозирования) наличие представлений об использовании информационных технологий в различных профессиональных сферах.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

10 КЛАСС

п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов
1.	Алгоритмы. Основные алгоритмические конструкции.	10
2.	Введение в программирование	21
3.	Вспомогательные алгоритмы	11
4.	Численные методы	6
5.	Алгоритмы обработки символьных данных	8
6.	Алгоритмы обработки массивов	12
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68

11 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов
1.	Элементы теории алгоритмов	6
2.	Алгоритмы и структуры данных	28
3.	Основы объектно-ориентированного программирования	16
4.	Решение заданий ЕГЭ	18
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

10 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов
1	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1
2	Алгоритмическая конструкция "следование". Линейный алгоритм	1
3	Алгоритмическая конструкция "ветвление": полная и неполная форма	1
4	Алгоритмическая конструкция "повторение"	1
5	Разработка алгоритмов с использованием циклов и ветвлений для управления формальными исполнителями	1
6	Разработка алгоритмов с использованием циклов и ветвлений для управления формальными исполнителями	1
7	Разработка алгоритмов с использованием циклов и ветвлений для управления формальными исполнителями	1
8	Разработка алгоритмов с использованием циклов и ветвлений для управления формальными исполнителями	1
9	Выполнение алгоритмов	1
10	Выполнение алгоритмов	1
11	Анализ алгоритмов	1

12	Этапы решения задач на компьютере. Инструментальные средства: транслятор, отладчик, профилировщик	1
13	Среда программирования. Компиляция и интерпретация программ. Виртуальные машины. Интегрированная среда разработки	1
14	Методы отладки программ	1
15	Типы переменных в языке программирования	1
16	Обработка целых чисел	1
17	Обработка целых чисел	1
18	Обработка вещественных чисел	1
19	Случайные и псевдослучайные числа	1
20	Ветвления.	1
21	Ветвления. Сложные условия	1
22	Ветвления. Вложенные ветвления	1
23	Циклы с условием	1
24	Циклы с условием	1
25	Циклы по переменной. Взаимозаменяемость различных видов циклов	1
26	Обработка натуральных чисел с использованием циклов	1

27	Обработка натуральных чисел с использованием циклов	1
28	Нахождение всех простых чисел в заданном диапазоне Практическая работа по теме «Решение задач методом перебора»	1
29	Инвариант цикла	1
30	Документирование программ	1
31	Обработка данных, хранящихся в файлах	1
32	Разбиение задачи на подзадачи	1
33	Использование стандартной библиотеки языка программирования. Подключение библиотек подпрограмм сторонних производителей	1
34	Подпрограммы (процедуры и функции)	1
35	Подпрограммы (процедуры и функции)	1
36	Подпрограммы (процедуры и функции)	1
37	Практическая работа по теме "Разработка подпрограмм"	1
38	Рекурсия. Рекурсивные объекты (фракталы).	1
39	Рекурсивные процедуры и функции.	1
40	Использование стека для организации рекурсивных вызовов	1
41	Практическая работа по теме "Рекурсивные подпрограммы"	1

42	Модульный принцип построения программ	1
43	Численные методы	1
44	Численные методы	1
45	Практическая работа по теме «Численное решение уравнений»	1
46	Использование дискретизации в вычислительных задачах	1
47	Практическая работа по теме «Приближённое вычисление длин кривых и площадей фигур»	1
48	Практическая работа по теме «Поиск максимума (минимума) функции»	1
49	Обработка символьных данных. Алгоритмы обработки символьных строк: подсчёт количества появлений символа в строке	1
50	Обработка символьных данных. Алгоритмы обработки символьных строк: подсчёт количества появлений символа в строке	1
51	Алгоритмы обработки символьных строк: разбиение строки на слова по пробельным символам	1
52	Алгоритмы обработки символьных строк: разбиение строки на слова по пробельным символам	1
53	Алгоритмы обработки символьных строк: поиск подстроки внутри данной строки; замена найденной подстроки на другую строку	1
54	Алгоритмы обработки символьных строк: поиск подстроки внутри данной строки; замена найденной подстроки на другую строку	1
55	Практическая работа по теме "Обработка строк с использованием функций стандартной библиотеки языка программирования"	1

56	Генерация слов в заданном алфавите	1
57	Массивы и последовательности чисел. Практическая работа по теме "Заполнение массива"	1
58	Обобщённые характеристики массива	1
59	Линейный поиск заданного значения в массиве. Практическая работа по теме "Линейный поиск заданного значения в массиве"	1
60	Практическая работа по теме "Поиск минимального (максимального) элемента в числовом массиве"	1
61	Сортировка одномерного массива. Простые методы сортировки. Практическая работа по теме "Простые методы сортировки массива"	1
62	Сортировка слиянием. Быстрая сортировка массива (алгоритм QuickSort). Практическая работа по теме "Быстрая сортировка массива"	1
63	Двоичный поиск в отсортированном массиве. Практическая работа по теме "Двоичный поиск"	1
64	Двумерные массивы (матрицы)	1
65	Алгоритмы обработки матриц	1
66	Алгоритмы обработки матриц	1
67	Решение задач анализа данных	1
68	Решение задач анализа данных	1

11 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов
1.	Средства искусственного интеллекта	1
2.	Практическая работа по теме "Средства искусственного интеллекта"	1
3.	Формализация понятия алгоритма. Машина Тьюринга как универсальная модель вычислений. Тезис Чёрча—Тьюринга	1
4.	Практическая работа по теме "Составление простой программы для машины Тьюринга"	1
5.	Машина Поста	1
6.	Нормальные алгорифмы Маркова	1
7.	Алгоритмически неразрешимые задачи. Задача останова. Невозможность автоматической отладки программ	1
8.	Сложность вычислений	1
9.	Поиск простых чисел в заданном диапазоне с помощью алгоритма «решето Эратосфена»	1
10.	Практическая работа по теме "Поиск простых чисел в заданном диапазоне"	1
11.	Многоразрядные целые числа, задачи длинной арифметики	1
12.	Практическая работа по теме "Реализация вычислений с многоразрядными числами"	1
13.	Словари (ассоциативные массивы, отображения). Хэш-таблицы. Построение алфавитно-частотного словаря для заданного текста	1
14.	Практическая работа по теме "Построение алфавитно-частотного словаря для заданного текста"	1
15.	Анализ текста на естественном языке. Выделение последовательностей по шаблону. Регулярные выражения. Частотный анализ	1
16.	Практическая работа по теме "Анализ текста на естественном языке"	1
17.	Стеки. Анализ правильности скобочного выражения	1
18.	Вычисление арифметического выражения, записанного в постфиксной форме	1

19.	Практическая работа по теме "Вычисление арифметического выражения, записанного в постфиксной форме"	1
20.	Очереди. Использование очереди для временного хранения данных	1
21.	Практическая работа по теме "Использование очереди"	1
22.	Деревья. Реализация дерева с помощью ссылочных структур. Двоичные (бинарные) деревья. Построение дерева для заданного арифметического выражения	1
23.	Практическая работа по теме "Использование деревьев для вычисления арифметических выражений"	1
24.	Рекурсивные алгоритмы обхода дерева. Использование стека и очереди для обхода дерева	1
25.	Рекурсивные алгоритмы обхода дерева. Использование стека и очереди для обхода дерева	1
26.	Алгоритмы на графах. Построение минимального остовного дерева взвешенного связного неориентированного графа	1
27.	Обход графа в глубину. Обход графа в ширину	1
28.	Количество различных путей между вершинами ориентированного ациклического графа	1
29.	Алгоритм Дейкстры.	1
30.	Практическая работа по теме "Вычисление длины кратчайшего пути между вершинами графа (алгоритм Дейкстры)"	1
31.	Алгоритм Флойда—Уоршалла	1
32.	Задачи, решаемые с помощью динамического программирования: вычисление рекурсивных функций	1
33.	Практическая работа по теме "Вычисление рекурсивных функций с помощью динамического программирования"	1
34.	Задачи, решаемые с помощью динамического программирования: подсчёт количества вариантов	1
35.	Практическая работа по теме "Подсчёт количества вариантов с помощью динамического программирования"	1
36.	Задачи, решаемые с помощью динамического программирования: задачи оптимизации	1
37.	Понятие о парадигмах программирования. Обзор языков программирования	1

38.	Понятие об объектно-ориентированном программировании	1
39.	Объекты и классы. Свойства и методы объектов	1
40.	Объектно-ориентированный анализ	1
41.	Практическая работа по теме "Использование готовых классов в программе"	1
42.	Разработка программ на основе объектно-ориентированного подхода	1
43.	Практическая работа "Разработка простой программы с использованием классов"	1
44.	Инкапсуляция. Практическая работа по теме "Разработка класса, использующего инкапсуляцию"	1
45.	Наследование. Полиморфизм	1
46.	Практическая работа по теме "Разработка иерархии классов"	1
47.	Среды быстрой разработки программ. Проектирование интерфейса пользователя	1
48.	Проектирование интерфейса пользователя	1
49.	Использование готовых управляемых элементов для построения интерфейса	1
50.	Практическая работа по теме "Разработка программы с графическим интерфейсом"	1
51.	Выполнение и анализ простых алгоритмов. (5)	1
52.	Анализ алгоритмов с циклами (6)	1
53.	Выполнение алгоритмов для исполнителей (12)	1
54.	Выполнение алгоритмов для исполнителей (12)	1
55.	Перебор целых чисел на заданном отрезке. Проверка делимости (17)	1
56.	Перебор целых чисел на заданном отрезке. Проверка делимости (17)	1
57.	Рекурсия. Рекурсивные процедуры и функции (16)	1
58.	Рекурсия. Рекурсивные процедуры и функции (16)	1

59.	Оператор присваивания и ветвления. Перебор вариантов, построение дерева (23)	1
60.	Обработка символьных строк (24)	1
61.	Обработка символьных строк (24)	1
62.	Обработка целых чисел. Проверка делимости (25)	1
63.	Обработка массива целых чисел из файла. Сортировка. (26)	1
64.	Обработка целочисленной информации (25, 26)	1
65.	Обработка целочисленной информации (25, 26)	1
66.	Обработка данных, вводимых из файла в виде последовательности чисел. (27)	1
67.	Обработка данных, вводимых из файла в виде последовательности чисел. (27)	1
68.	Обработка данных, вводимых из файла в виде последовательности чисел. (27)	1

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

1. Информатика. 10 класс. Углубленный уровень: учебник в 2 ч. Ч.1 / Поляков К. Ю. / Еремин Е. А. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний
2. Информатика. 10 класс. Углубленный уровень: учебник в 2 ч. Ч.2 / Поляков К. Ю. / Еремин Е. А. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний
3. Информатика. 11 класс. Углубленный уровень: учебник в 2 ч. Ч.1 / Поляков К. Ю. / Еремин Е. А. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний
4. Информатика. 11 класс. Углубленный уровень: учебник в 2 ч. Ч.2 / Поляков К. Ю. / Еремин Е. А. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

1. Информатика. УМК для старшей школы: 10 – 11 классы (ФГОС). Методическое пособие для учителя. Углублённый уровень/Бородин М. Н. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ

ИНТЕРНЕТ

1. Авторская мастерская К. Ю. Полякова, Еремин Е. А.: <https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/7/>
2. Сайт К. Ю. Полякова <https://kpolyakov.spb.ru/>